

RMS: „LIVE FEED“

REAL MILSIM „SPEZIELLE OPERATIONEN“



Vorwort: In den letzten zwei Jahren haben wir mit RMS „Classic“ und RMS „SpezOps“ zwei Steuerungsansätze für MilSim Spiele geschaffen die, jedes für sich betrachtet, auf eine bestimmte Spielweise abgestimmt waren. Während RMS „Classic“ für eine große Spieleranzahl (ab 60 Spieler) mit maximaler Entscheidungsfreiheit gedacht ist, wurde RMS „SpezOps“ eher für eine mittlere Zahl von Spielern (ab 40) mit vorheriger, detaillierter Absprache und Abstimmung entwickelt.

In dieser Zeit haben uns unzählige Anfragen von Teams erreicht, die das Regelwerk für sich übernehmen wollten oder für ihre Bedürfnisse abänderten. Aber auch zahlreiche (ungenehmigte) RMS „Clone“ haben wir im Internet entdeckt, so manches Mal an vitalen Punkten abgeändert so dass man gar nicht mehr von MilSim reden konnte.

Die Kopie ist die höchste Form des Lobes, trotzdem lag es uns fern uns bequem zurückzulehnen und die Dinge laufen zu lassen. Dazu gab es in der Vergangenheit zu viele Ereignisse die uns auch Fehler in den Steuerungsansätzen aufgezeigt haben. Keiner der Ansätze war perfekt und auch dieser neue Entwurf wird wohl seine Tücken haben. Merzt man eine Schwierigkeit aus, tut sich irgendwo eine Neue auf. Deshalb freuen wir uns über Feedback das uns hilft RMS besser zu machen !

Die Überlegungen hinter RMS „Live-Feed“:

Seit Anfang an waren wir gegen das Einbeziehen von Schiedsrichtern die nach eigenem Ermessen Spielentscheidende Weisungen vornehmen. Nichts desto trotz geht es nicht ohne ein „Gehirn“ hinter den Spielern das die Lage kennt, Situationen steuert und den Spielern zu einem ausgewogenen Spielerlebnis verhilft. Ein ergebnisloses, stundenlanges „durch die Pampa laufen“ kann genau so ernüchternd sein wie ein nicht enden wollendes Gefecht mit ständig neuen Gegnermassen. Die Balance zu halten – das schafft nur eine denkende, steuernde Komponente – die Komponente Mensch.

Die Durchführung:

Herzstück der RMS „Live-Feed“ Steuerung ist die Operationszentrale (kurz OPZ). Sie besteht im Wesentlichen aus einem oder mehreren Spielleitern und deren Equipment. Spielleiter kann nicht jeder Spieler aus dem FF werden. Er benötigt ein besonderes Verständnis von Strategie und Taktik, eine mehrjährige Erfahrung mit Airsoft und idealer Weise auch mit der Führung von militärischen Einheiten. Die OPZ ist nicht direkt am Spiel beteiligt, es handelt sich also um eine „Save Zone“. Die Spielleiter verfügen über ein Storybook – also einen roten Faden, die Geschichte die in diesem Spiel dargestellt werden soll. Ein Drehbuch wenn man es so will. Das Storybook umfasst jedoch keine genauen Aufträge oder Vorgänge – sondern ist vielmehr ein Katalog aus Situationen die ins Spiel einfließen können. Sei es ein Flugzeugabsturz oder ein Selbstmordanschlag etc. Die Spielleiter wissen also wohin sie mit der Geschichte wollen – soll sich die eine Spielpartei in der Verteidigung befinden ? Soll es plötzliche Wendungen im Spielverlauf geben ? Zudem wissen die Spielleiter über alle Darstellungsmittel und „HotSpots“ bescheid. Zum Beispiel eine (dargestellte) SAM Stellung am Waldrand, einen verminten Weg durch den Wald usw. Je mehr Darstellungsmittel zur Verfügung stehen, desto mehr Möglichkeiten hat die Spielleitung und umso abwechslungsreicher wird das Spiel.

Aus all diesen Informationen obliegt es den Spielleitern nun einen militärischen Konflikt zu kreieren, der nicht nur ausgewogen sein muß, sondern auch noch realistisch. An dieser Stelle würde es sich rächen einen „unerfahrenen“ Spieler als Spielleiter zu benennen – denn schnell wäre das Spiel eine simple Aneinanderreihung von Skirms.

Ein erfahrener Spielleiter jedoch weiß es die tatsächlich vorliegenden Situationen zu nutzen. Ein Beispiel: Spielpartei A (laut Story ohne festes Lager im Gelände und daher auf Nachschub angewiesen), hat nur noch geringe Mengen an Munition zur Verfügung. Sie meldet diesen Sachstand an die OPZ und fordert Munition an. Die OPZ arrangiert eine Nachschublieferte per Hubschrauber (wird simuliert dargestellt) – dazu muß jedoch erst die SAM-Stellung bei XYZ ausgeschaltet werden usw.

Doch in unserem Beispiel ist schon die größte Schwierigkeit und auch Neuerung zu erkennen. Die Kommunikation. Um ordentlich steuern zu können muß die OPZ JEDERZEIT über den genauen Standort, Status und Auftrag der einzelnen Gruppen / Trupps / Teams aller Spielparteien informiert sein. Ein Unterfangen, das schon im militärischen Bereich das wahren Lebens schwer umzusetzen ist – trotz Hochleistungsfunk.

Wie soll die Kommunikation also sichergestellt werden ?

Die Vorbereitungen beginnen schon lange vor dem Spiel. Die teilnehmenden Teams melden nicht nur mit welcher Stärke sie teilnehmen werden, sondern auch in welcher Verwendung sie sich wieder finden möchten. Die 510 würde sich zum Beispiel in einer Aufklärungsrolle wohl fühlen, ein anderes Team ist eher für längere Gefechte gerüstet und wieder andere arbeiten lieber als Scharfschützen. Die Spielleitung nimmt diese Wünsche auf und teilt die Teams ausgewogen den Spielparteien zu. Nun haben die Teams einer Spielpartei schon mal die Möglichkeit sich abzustimmen und die Zusammenarbeit zu koordinieren.

Nach unserem Verständnis besteht jedes AS-Team aus Trupps. Je nach Aufgabengebiet fallen die natürlich größer oder kleiner aus. So wird ein Spähtrupp kleiner sein als ein Jagdkommando, ein Snipertrupp kleiner als ein Spähtrupp. Diese interne Gliederung ist wichtig denn jeder Trupp kann für sich autark operieren. Wenn jeder dieser Trupps also separat mit der OPZ Kontakt halten kann, dann kann jedem Trupp auch einzeln Aufträge erteilt werden, bzw. sein Standort und Status überwacht werden.

Doch wie sollen die Trupps mit der OPZ kommunizieren?

Ganz einfach. Per Handy. Es ist leicht, abhörsicher (zumindest für die anderen Spieler 😊) und reichweitenunabhängig. Nun ist ein Handy ja auch ein Wertgegenstand und nicht zwangsläufig „feldgeeignet“. Doch ein Handy sicher zu verpacken und das Display etwas zu verblenden ist kein großer Aufwand. Auch die Kosten sind kein Problem – die OPZ wird Anzahl und Dauer jedes Anrufs bzw. Trupps festhalten und am Ende den Handybesitzer die entstandenen Kosten erstatten. Bezahlt wird das ganze über das „Startgeld“ des Spiels. Also ist jeder einzelne Spieler daran beteiligt. Abgesehen davon werden die Kosten ohnehin nicht hoch ausfallen, sie sind vernachlässigbar.

Wir halten also fest: Jedes AS-Team verfügt über Trupps (mindestens einen logischer Weise) und jeder Trupp hat ein Handy. Nun kann jeder Trupp die OPZ über seinen Standort und Status informieren – die OPZ dagegen kann jeden Trupp erreichen um Lageänderungen und Aufträge zu verteilen. So kann die OPZ jedem Trupp eine individuelle Rolle auf dem Schlachtfeld zuweisen. (Tip am Rande - im Gelände empfiehlt sich BASE / Eplus, da guter Empfang / Gratis telefonie).

Beispiel: Team A hat zwei Trupps. Während Trupp eins noch recht ausgeruht ist, hat Trupp zwei schon die ganze Nacht gekämpft und ist erschöpft. Der Truppführer (oder Fernmelder) meldet der OPZ also das er vor hat seinen Trupp bei YXZ ein paar Stunden

rasten zu lassen. Die OPZ weiß nun also das Trupp zwei die nächsten Stunden nicht zur Verfügung steht und wo sich die Spieler aufhalten. Die OPZ kann nun entweder dafür sorgen dass der Trupp auch tatsächlich in Ruhe rasten kann (denn die OPZ hat ja auch die Kontrolle über die andere Spielerei) oder sie ordnet für den Gegner einen Auftrag an – zum Beispiel eine Aufklärungsaktion etc. Das Ganze erinnert etwas an das Brettspiel „Risiko“, die OPZ verschiebt die Truppen auf dem Gefechtsfeld und sorgt so dafür dass alle Spieler auf ihre Kosten kommen. Sie kann dafür sorgen dass Spähtrupps etwas zum spähen haben und Jagdkommandos etwas zu jagen.

Wie erwähnt ist der Schlüssel zum Erfolg die Kommunikation. Wir haben daher eine kleine „Checkliste“ zusammengestellt, welche Informationen für die OPZ wichtig sind und einer Meldung bedürfen.

Folgende Informationen sind für die OPZ IMMER wichtig:

- geplante Aktionen (wir planen nach XYZ zu gehen)
- neue Standpunkte (wir sind jetzt bei XYZ)
- Standorte von Lagern, Verstecken
- Feindkontakte (hatten eben Kontakt mit ...Feind bei XYZ, Feind vernichtet)
- erfüllte oder fehlgeschlagene Aufträge
- personelle Ausfälle (Müdigkeit etc)
- benötigte Ausrüstung / Nachschub